ダイヤモンドプレイヤーズ　マニュアル訂正・追加補足

・１３０試合を終了し、エンディングを見るとセーブデータは消えてしまいます。セーブデータを残しておきたい方は１２９試合目が終了した時点でシナリオディスクのバックアップを行ってください。

・仕様の変更により投球時の消費体力がマニュアルとは異なっています。
正確には以下のようになっています。

最　速	＝	2
速　球	＝	1
通　常	＝	1
緩　球	＝	1
ウエストボール	＝	0

・ダイヤモンドプレイヤーズでは以下の試合モード等はありません。
１．オールスターゲーム
２．日本シリーズ
３．オープン戦などの一試合だけ遊ぶモード
４．対戦モード
５．試合の自動消化モード

・ダイヤモンドプレイヤーズでは以下のデータを参照することはできません。
１．投手の個人成績一覧
２．打者の個人成績一覧
３．試合結果画面での勝利投手・敗戦投手・セーブ・ホームランを打った選手名等のデータ
４．試合に出場中の選手の個人データ

・選手データエディット時にベンチ入り属性を以下の状態に変更すると、正常に動作しない場合があります。

ベンチ入りしている選手だけでは、すべての守備位置を守ることができない場合

ベンチ入りの属性は、なるべく変更を加えないでください。また、変更を加える場合は、上記の条件にあてはまらないように注意して変更してください。

・スコアボードには2桁の数字までしか表示できないため、１００点取った時には表示が0点になってしまいます。しかし、計算上は１００点として扱っているので勝敗に影響はありません。

例：１００対１で先攻のチームが勝った時、画面の得点表示は0対１で後攻チームの勝ちになっていますが、試合終了時には先攻チームの勝ちになっています。